deiras e diversão. Viçosa, MG: Centro de Tecnologias alternativas da Zona da Mata, 2009.

GONSALES, Andreia. Os jogos tradicionais enquanto conteúdo da educação física escolar. Paraná: Cadernos PDE, 2013.

GUIMARÃES, Fabiane Fantacholi. A prática docente e os jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem da criança inclusiva na educação infantil. Londrina: Unopar, 2019.

INÁCIO, Welândia Carvalho dos Santos; FERREIRA, Maria Clemência Pinheiro de Lima. Brinquedos e brincadeiras tradicionais: um paralelo da cultura lúdica entre o Brasil e Angola. Anápolis, GO: Unievangélica, 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1998.

LEITE, Suelen da Silva. O uso de jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil de 0 a 6 anos. Itapeva: Revista Científica Eletrônica de Ciências Aplicadas da FAIT, 2017.

MIRANDA, Daiana Barth; SANTOS, Patrícia Gonçalves dos; RODRIGUES, Samira De Souza. A importância dos jogos e brincadeiras para a educação infantil. Serra: Faculdade Multivix Serra, 2014.

MARTINS, Magagnin Cláudia Dolores. Aprendizagem escolar: Os jogos eletrônicos na formação do aluno. 2008. Disponível em < https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/248/o/1.4.__52_.pdf > Acesso em 10 de julho de 2021.

RAMOS, Daniela Karine et al. O uso de jogos eletrônicos para o exercício das habilidades cognitivas: relato de uma experiência no Ensino Fundamental. 2016. Disponível em <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminariojogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_82/trabalho.pdf> Acesso em 10 de julho de 2021.

SANTANA, Aline de Souza Viana. A importância do lúdico na Educação Infantil. São Mateus: Universidade Federal do Espírito Santo, 2019.

A IMPORTANCIA DA LUDICIDADE PARA EDUCAÇÃO INFANTIL

JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA

EDINA DE JESUS GOMES

RESUMO

Este artigo tem como objetivo realizar uma reflexão acerca do tema “A Importância do Jogo, Brinquedo e Brincadeira” para a infância. Para a abordagem foram selecionados autores e ou diretrizes que dialogam com a temática realizando-se o presente trabalho através de referências bibliográfico. O brincar é uma das especificidades da infância, faz parte das necessidades da criança a brincadeira, sendo assim a criança expressa sua imagi-

nação trazendo à tona seus sentimentos. O lúdico para as crianças é uma experiência carregada de entusiasmo/contentamento que contribui para ampliar suas competências diversas fazendo a criança avançar continuamente desenvolvendo o cognitivo, motor, socioemocional e outros. Pois, é uma ocasião oportuna para a criança criar/recriar, reproduzir situações como conflitos, emoções trazidas em seu cotidiano. Pela brincadeira o aprendizado acontece de forma concreta, estimulando habilidades fundamentais para a criança. Através dos jogos simbólicos a criança tem compreensão, a reflexão e a reorganização das suas estruturas intelectuais, a intencionalidade do brincar e das brincadeiras devem ser constantes na vida desta criança, pois é por meio desse momento de entretenimento que surgem situações desafiadoras, as quais as crianças fazem de tudo para enfrentá-las, proporcionando o desenvolvimento. Sendo assim, percebe-se que o jogo, brinquedo e brincadeira trabalhados conjuntamente. São eixos interdependentes e que quando abordados adequadamente propiciam aprendizagens significativa que desenvolve diversas competências e habilidades na criança.

Palavras-Chave: Brincar, brinquedo, jogo, espontâneo, essência, potencialidades, cognitivo.

INTRODUÇÃO

Com embasamento em alguns estudiosos iniciamos aqui com um breve resgate histórico da importância do lúdico para o desenvolvimento da pessoa, em que as pesquisas abarcam na temática infinita da capacidade humana de se constituir através da ludicidade e como as brincadeiras e objetos lúdicos transformam a humanidade.

(TUBELO, 2018), em sua obra “Antropologia dos brinquedos” faz um apanhado da nossa história lúdica, nesse sentido ela nos faz refletir sobre o jogo e o brinquedo, pois fazem parte da sociedade desde os primeiros homens que aqui habitaram a terra, no que se refere ao comportamento humano tem papel essencial na cultura brincante e com isso foi construindo de geração em geração uma sabedoria popular. Os referenciais apontam para um olhar antropológico no que se refere ao brinquedo como instrumento que traz contentamento para os meninos e meninas, onde desde a antiguidade o adulto utiliza de diversos objetos e ou materiais para executar/utilizar/ e alcançar seus objetivos sociais.

Constatado por LIANA TUBELO (2018, p.21) Percebe-se que o lúdico está presente há 30.000 anos nas paredes das cavernas dos Parques arqueológicos, por exemplo, na Região do Parque Nacional Serra da Capivara, Piauí, Brasil, onde as pinturas rupestres de nossos ancestrais revelam um comportamento dançante, de rodas cantadas, pessoas saltitantes, quase é possível ver movimento. A linguagem inicia sua expressão através dos símbolos e desenhos pictográficos, demonstrando o nível impressionante de criatividade dos Sapiens dessa época.

A autora continua discorrendo evidências arqueológicas que contribui com a importância do brinquedo e do brincar para o desenvolvimento humano quanto à questão sociocultural fica explícito no comportamento do homem sendo o único

brincar criativo entre os viventes, assim contextualizando que as brincadeiras tradicionais carregam nossas ancestralidades, por isso estão sempre mostrando a importância de resgatar brincadeiras populares.

(BENTO. 2011 pg.41) "O grande desafio das práticas desenvolvidas nas instituições de educação infantil é reconhecer a criança enquanto sujeito histórico, sujeito que se apropria e produz cultura"

(TUBELO, 2018), podemos buscar também vivências significativas para a infância isso é de fundamental importância para que as brincadeiras do repertório cultural infantil se manifestem. Que seja na rua ou na praça, aprendo a jogar bola, pular corda brincar de boneca, carrinho, cinco Marias, pião, pular amarelinha, dentre tantos outros brinquedos antropológicos.

Portanto esse artigo faz uma análise sobre a importância das brincadeiras para desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil, objetivando conhecer o significado do brincar, tornando-se fundamental compreender o universo lúdico. Visto que, define se brincar como autonomia e autoria para a infância, pois brincando a criança constrói, reinventa, desconstrói em seus jogos simbólicos de papéis sociais no mundo em que eles têm capacidade de planejar, imaginar independente da situação num mundo criado só pra si, em que imita, reinterpreta seu convívio social.

Conforme TUBELO, (2018 apud Fortuna, 2013) brincar, definido pela etimologia significa “vínculo", vindo do latim vinculum, criar laços consigo mesmo desde a sua experiência intra-uterina com o ambiente interno e externo, com sua mãe, com os demais, tudo se inicia ainda antes de nascer, assim a partir do reconhecimento de si a criança começa o seu processo conhecimento.

Conseguinte as pesquisas aqui realizadas trás considerações sobre jogo, brincadeira e brinquedo e como influenciam no desenvolvimento global infantil. Portanto, para realizar este trabalho, utilizamos a pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão a partir da leitura de livros, artigos e sites, bem como pesquisa de diversos autores referente a este tema. Afirmamos então que este estudo irá nos trazer reflexões acerca da importância da ludicidade na vida do ser humano, mais precisamente para as crianças.

DESENVOLVIMENTO

Primeiramente como visto no (CURRÍCULO DA CIDADE EDUCAÇÃO INFANTIL.

SP, 2019) e outras diretrizes de Educação Infantil. Esses estudos vêm afirmando que a educação como processo social, as pessoas se educam e são educadas no dia a dia nas suas relações com o outro, nas ações de convívio interpessoal, no trabalho, no lazer, nos diálogos e também nas interações com as informações a partir das tecnologias. Ela é um direito de todos, tendo importante papel na constituição subjetiva de cada sujeito e viabiliza a integração em grupos sociais e se desenvolve na sua integralidade.

Sendo assim a educação infantil é uma das etapas importantes no ensino básico, pois é o começo da vida escolar de uma criança, mas as expectativas es-

tão longe de ser atendido no que tange a valorização das interações das crianças na educação infantil como pequenos seres em formação, que precisam aprender habilidades sociais dentro de suas possibilidades, passando primeiramente pelo lúdico para depois tomar consciência das experiências e como irá utilizá-lo/ou sistematizá-lo futuramente, nas próximas etapas de sua vida como forma de comunicação e ou evolução como ser humano.

(TUBELO, 2018, P.16). Afirma em sua obra que: "Defende se o uso do brinquedo circunscrito na história do Homo sapiens, como um objeto que auxiliou na evolução

da humanidade, que promoveu estímulo às transformações ocorridas ao córtex cerebral humano ao longo do nosso caminho evolutivo e que continuam a ocorrer." Embasando-se na proposta das obras de referência, objetiva-se que o leitor amplie olhares acerca da temática jogo, brinquedo e brincadeira como forma de desenvolvimento das diversas potências na infância e com isso ser valorizado no currículo de educação infantil tornando-se cada vez mais necessário nas práticas educativas. Os autores falam com convicção sobre a importância do brincar na infância justificando fato do homem ser simbólico, que se constrói nas relações com outro e sua inteligência está vinculada a capacidade de sonhar/imaginar e ser autêntico.

Para esse autor (SILVA, 2018, P.21). "Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta e organiza as atividades da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados."

Na abordagem do autor Tiago Aquino da Silva (2018), no que diz respeito à educação ele levanta a questão de um novo entendimento sobre infância em meados da metade do século XX, as práticas educativas pensada para a infância num contexto que considera tempo, local inserido, cultura, situação social e econômica. Ao refletir sobre esta abordagem remete-se aos documentos que norteiam a educação infantil em que a criança é pensada como sujeito de direitos, como ator social em que participa da construção e determina sua própria vida, transformando seu meio a partir de experimentos significativos. Também aponta que historicamente as pesquisas sobre o jogo foram feitas a partir dos aspectos que as crianças apresentam cotidianamente em cada período, o local que a criança habita e o contexto social, a educação submetida a isso, permite a compreensão do cotidiano infantil, em que a brincadeira faz com que a criança adquira novos conhecimentos/habilidades de maneira atraente. Portanto os brinquedos e as brincadeiras são ferramentas libertadoras, para a criança aparenta ser extensão do seu próprio corpo, instrumento lúdico, provocador da imaginação infantil, estimulador cognitivo, representativo, sociocultural.

Jogo, Brinquedo e Brincadeira na creche/pré-escola

Em consonância as pesquisas constatam-se o crescente interesse em jogo brinquedo e brincadeira, esse interesse está ligado em compreender a pessoa em sua singularidade, nas suas relações com outro e na diversidade.

Logo foi visto que Froebel um dos pioneiros do universo lúdico dando importância para o desenvolvimento infantil ele foi idealizador de recursos/materiais pedagógicos que contribuíram para que a criança desenvolvesse sua criatividade e imaginação e assim muitos estudiosos contribuíram e contribui para o aprimoramento do assunto.

A professora da USP afirma que: Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimula criatividade e desenvolver habilidades da criança. Fröebel, o criador dos jogos de construção, oportuniza muitos fabricantes a duplicação de seus tijolinhos para a alegria da criançada que constrói cidades e bairros que estimulam imaginação infantil, (KISHIMOTO (2017, Pag.40).

Conforme TIZUCO KISHIMOTO MOCHIDA (2010), para todas as áreas do

conhecimento o brincar é importante, a pessoa usa forma de pensamento para descobrir o mundo dela. Em toda a cultura as formas de brincar são diferentes e em toda cultura há brincadeiras. A criança hoje é vista como cidadão de direitos e com direito ao brinquedo e brincadeira. Exemplo: Se o educador deixa o brinquedo ao alcance da criança, está possibilitando as vivências significativas, a criança está tomando decisões acontece o protagonismo e seu direito ao brincar está sendo atendido, não devemos em hipótese alguma deixar os objetos longe do alcance da criança. Os brinquedos estando acessíveis garantem a criança escolher, sentir as texturas e vivenciar diversas experiências, lembrando que não necessariamente precisa ser brinquedos pode ser objetos diversos, todos os materiais que a crianças manipula faz com que ela aprende.

A pesquisadora afirma por diversos momentos que devemos oferecer materiais que representa o mundo doméstico para a criança expressar o que está pensando, na fase do imaginário a criança imita ações do adulto. Os cantinhos são espaços privilegiados no “faz de conta” a criança se realiza, algo que iria fazer apenas na fase adulta, com aquilo ela já vivência, assumindo um personagem que ela gostaria de ser, só nessas abordagens autora já consegue nos mostrar que o brincar tem a ver com afetividade da pessoa, com desenvolvimento do corpo em movimento, representação, reconhecimento de si e do outro.

Por meio dos jogos de regras a criança aprende a lidar com diferentes formas de jogar, gradativamente amplia a cultura lúdica, pois o conhecimento da criança que brinca mais especificamente a que brincou bastante ela tem um arsenal de informações, aprende ser flexível, lidar com frustrações que são comuns no cotidiano, dialogar, aprende partilhar situações de ganhar ou perder e não apenas aprende a partilhar momentos de afetividade, o brincar é benéfico para todas as áreas do conhecimento e assim a criança usar a sua forma de pensar para descobrir o mundo dela, temos que valorizar esse

novo jeito de brincar e de construir novas regras bastante importante para o século XXI.

Ainda sobre abordagem de KISHIMOTO (2010), foi visto que o faz de conta significa para infância, imitar ações do adulto e assim a partir dos três anos de idade, ela começa assumir os papéis sociais "faz de conta" assumindo o papel de quem ela gostaria de ser, por isso o faz de conta é importante, pois estimula o raciocínio, expressão, faz com que a criança intérprete algo distante da realidade. Assim sendo as escolas de educação infantil precisão ser espaços que possibilite a criança de entrar no mundo imaginário, para enriquecer o brincar na escola de educação infantil, primeiramente ter espaços e materiais adequados, com uma boa estrutura, com equipamento básico como facilitador do lúdico e o educador como mediador, observar e "enxergar" o que está faltando e ir colocando outros elementos e materiais para brincadeira ter qualidade. Uma vez que brincar "rico" partilhado por vários personagens onde as crianças dividem funções e eles ficam atentos ao que está acontecendo e o educador mediador, deixando o ambiente com materiais que propicie as crianças avançar nessa brincadeira mais complexa. Brincar de qualidade significa oferecer todos os recursos possíveis isto é valorizar a importância da função simbólica infantil.

Visto no Currículo da Cidade Educação Infantil. (SP, 2019) Os documentos que rege a Educação Infantil, entre eles a Constituição Federal (BRASIL, 1988), a LDB (BRASIL, 1996), as DCNEI (BRASIL, 2010a), o Currículo Integrador da Infância Paulistana (SÃO PAULO, 2015a), e os Indicadores de Qualidade da Educação Infantil Paulistana (SÃO PAULO, 2016a) e outras diretrizes acende alerta para redimensionamento do papel da escola, dos bebês, das crianças e dos adultos. Eles indicam a necessidade de reinvenção das práticas pedagógicos na Educação Infantil, isto é, uma nova concepção de crianças de zero a seis anos comprometida com a vida atual delas. E assim é preciso bastante atenção na ao definir novos caminhos educativos para essa escola.

A escola pode pensar nos ambientes estimulantes, previamente precisamos de políticas públicas que tenha recursos, materiais, espaço, pessoal e tempo adequados para que essa qualidade aconteça realmente e não seja apenas idealizada como acontece muitas vezes pelas instâncias governamentais. Um dos principais problemas no Brasil é a quantidade desproporcional de adulto para criança: são muitas crianças para poucos adultos, precisamos também de formação adequada para que os professores entendam a importância do brincar para educação infantil, atenda todas as crianças em suas singularidades e saiba transformar as teorias em prática e fazer essa prática acontecer de acordo com a qualificação da formação continuada que recebe. A autora sintetiza novamente para ter uma educação eficaz, precisamos das políticas públicas que demande espaço, tempo, equipamentos que dê condições para criança e o adulto, a escola precisa também de espaço/tempo para descanso do educador. Enfim o profissional de educação precisa de formação contínua e condição para essa prática acontecer com excelência. Visto que brinquedo/brincadeira como eixo de aprendizagem e desenvolvimento Infantil,

tem que estar disposto em todos os espaços da escola com mediação adequada, o brincar depende da escolha da criança e não do adulto, quando o adulto escolhe deixa de ser lúdico. Não necessariamente ter apenas uma brinquedoteca, pois não seria suficiente para atender ao direito de brincar na educação infantil.

Salienta-se que: A relação pedagógica é descentralizada do professor, com um ambiente organizado para que a criança tenha possibilidade de escolhas exercendo a autonomia e desenvolvendo sua independência. O estímulo sensorial é a base para a relação de aprendizado. Priorizam a relação com a natureza, em espaços externos e através de materiais pedagógicos e brinquedos de origem natural. As pedagogias citadas possuem forte impacto no protagonismo social... Estamos falando de pensadores do século passado, que transcenderam suas épocas, e suas obras são consideradas como as metodologias que contemplam desenvolvimento pleno da criança do Século XXI. (FRUFREK, 2019, Pág. 54).

Brincar X infância e suas peculiaridades

De fato, precisamos entender que o brincar é um direito e temos de deixar a criança ter o seu projeto de brincadeira. Daí o mundo todo descobre que é por meio da brincadeira que a criança se desenvolve. KISHIMOTO, (2017) afirma que infelizmente o Brasil está atrasado duas décadas nesse processo de valorização do brincar. Para brincar não basta o ambiente cimentado, playground precisa ter sombra, área para pintar, área para manipular elementos da natureza, área com computador, casinha, área do médico, canto de leitura, área de construção, de música, brincadeiras tradicionais: como pular corda, dançar, jogos, espaço com grama, areia, água, pedrinhas, árvore para subir, folhas secas no chão, entre outros. Todos esses são espaços fundamentais para criança vivenciar, pois essa seria experiências a mais na infância.

Como afirma a autora (GISELLE FRUFREK, 2019), em sua obra “A criança e a

natureza”. As crianças que vivem no cotidiano das cidades têm poucas oportunidades de se desenvolvendo e observar a natureza em sua plenitude. Moramos em apartamentos ou casas com grades e rodeadas por cimento. Os espaços nas escolas, não somente por serem em cidades, mas também por serem modelo de educação onde o contato com a natureza não faz parte do currículo considerado prioridade.

De acordo com a referência citada as creches e para escolas precisam valorizar as árvores, os morros para criança se esconder, subir, descer, de lugares com sombra, com sol, ou seja, ter experiências também com elementos da natureza. Visto que ainda são espaços inadequados com alturas inapropriados para as faixas etárias infantis então se fundamenta que a criança experimente ambientes com pisos diferentes nas brincadeiras externas, o adulto precisa criar experiências para integrar as faixas etárias, isto é criar possibilidade da criança ter seu projeto de brincadeira.

A saber, até os dois anos a exploração sensório-motor (se desenvolve atra-

vés do movimento) precisa ser valorizada, propiciando objetos com: brinquedos para puxar, empurrar ou pedalar, objetos pendurados, texturas, duro, mole, rugoso, gosto, cheiro, mordedores, brinquedos para apertar, coisas que dá forma, cores tudo que tem a ver com cinco sentidos seria importante para o desenvolvimento sensorial da criança nesta etapa e a partir dos três anos existe uma indústria de brinquedos que proporcionam o desenvolvimento pré-operatório , o momento dos jogos simbólicos na categoria do mundo imaginário, ato voluntário ou jogos do campo afetivo. Por falar em afetividade KISHIMOTO (2010), sugere que ao entrar para uma

nova instituição desconhecida, a escola precisa abrir espaço para criança trazer "bichinho" seu ursinho de estimação ou qualquer outro brinquedo de afeto para dar continuidade do lar/escola, que esses objetos estejam no lugar visível para ela sim que sentir saudade de sua casa vai lá abraça e volta para as atividades e assim atender as necessidades da criança, uma instituição de qualidade cria condição para criança ter essa passagem tranquila entre convívio familiar/instituição, sem traumas trazendo seu objeto transacional.

Vivemos no país multicultural o respeito à identidade de cada criança é de extrema importância então precisamos ter objetos, materiais que represente a cultura de cada povo se o profissional está atendendo a uma comunidade indígena, por exemplo, que traga uma ambientação que represente a cultura, ou seja, elementos culturais que contemple aquela população ao estar trabalhando com população que tenha pessoas afras descendentes têm que trazer elementos da Cultura, músicas, danças, brincadeiras no âmbito dos brinquedos e o cultivar através do faz de conta momentos como área do salão através do espelho a criança brinca de cuidar do cabelo do outro sentir a textura elas vão perceber as diferentes cores de pele os diferentes olhos, como os olhos puxadinhos etc. Estimular a percepção e valorização das diferenças o educador mediador contextualiza que todas as crianças são bonitas independente de cor textura de cabelo lugar que vive o que veio e assim sucessivamente.

"A temática da diversidade étnica racial é muitas vezes tomada como tema secundário, menos importante, No entanto, a alteração da Lei de Diretrizes e Bases pelas leis 10.639/2003 e 11.645/2008 incluiu a diversidade como conteúdo essencial na educação" (BENTO. Maria A.2011, Pág.12).

Falando se em resgatar e valorizar as diversas culturas precisamos falar de brincadeiras tradicionais são aquelas que brincávamos nas ruas quando pequenos! Aquelas passadas de geração em geração em que os autores estudados aqui abordam o quão importante é perpetuar à cultura Infantil, outra característica que eles abordam das brincadeiras tradicionais é que passada de pai para filho que aprendeu com seus avós e assim por diante e são brincadeiras anônimas, assim acontece a valorização e resgate das ancestralidades.

"Ressalta KISHIMOTO (2010, p.27), declarando o conceito atemporal do brinquedo e da brincadeira ao longo dos tempos e da história social da humanidade."

Em sua obra “O brincar e a natureza” GISELLE FRUFREK, (2019) Afirma que somos separados por fronteiras, Cultura gênero, cor de pele posicionamento político ou religioso entre outros, porém a criança na sua individualidade não faz distinção dessas características com isso afirma que o preconceito não é inato ele é ensinado. Portanto o brincar unifica expressa igualdade na diversidade.

Nesse contexto a autora citada acima faz indicação de uma referencial muitíssimo conceituada onde os pesquisadores exploram brincadeiras pelo Brasil. Um belo trabalho de pesquisa pode ser encontrado no Território do Brincar, onde podemos encontrar registros de brincadeiras por todo o Brasil. Podemos encontrar uma vasta bibliografia sobre os aspectos culturais das brincadeiras brasileiras, de origem indígena e africana, bem como as especificidades de suas manifestações em cada região (FRUFREK, 2019, Pg. 44.).

As abordagens continuam mostrando evidências que através dos jogos operatórios a criança brinca pegando os objetos, são jogos que já trabalha simbólico/raciocínio matemático em que ela vê, observam e concluem múltiplas habilidades, na fase infantil ficamos nos jogos sensórios motores, jogos pré-operatórios e caminhando para os jogos de regras. Pois na fase infantil existe muito o jogo das construções em que a criança monta coisas da cultura como: mesa cadeira, igreja, a cidade, ou seja, uma representação sociocultural, ela vai montando os blocos e vão avançando e possivelmente chega à montagem, por exemplo, de um protótipo futuramente. Daí brinca com sombra com água, com seus próprios dedos com pedrinhas ou folhinhas com alimentos tudo vira brinquedo, por isso não pode ser restringir apenas aos brinquedos industrializados, as experiências de construir os brinquedos são vivencias significativas para o desenvolvimento na infância.

Citado por FRUFREK, (2019; Pg.27): Para as crianças, o momento da brincadeira é sagrado. Quando brincam, a timidez e os medos desaparecem, o entusiasmo e encantamento são os veículos e o tempo para. É deste tempo que gostaria de conversar "agora". A palavra agora está ressaltada porque é deste momento, o "presente", que iremos dialogar.

Por isso o brincar é tão essencial, pois depois de aprender de maneira lúdica devemos sistematizar os conceitos de forma contextualizada assim a aprendizagem acontece. Acrescentase quê no âmbito das políticas na última década existe uma preocupação maior com as estruturas para criar condição e ou adequação nas melhorias das práticas e as crianças terem suas potencialidades mais bem desenvolvidas.

Conceito de Jogo Brinquedo e Brincadeira

KISHIMOTO (2017), em consonância com outros autores ela salienta que o jogo, brinquedo e a brincadeira nem sempre foi bem visto pelas pessoas, pois acreditavam se que os jogos eram causador de corrupção e desvio de conduta, então as classes dominantes não viam com bons “olhos”, no entanto a partir do século XX em estudos realizados por autores que começam entender como o cérebro da criança aprende a partir da inserção do brinquedos, brincadeiras como objeto

pedagógico e que e são benefícios para aprendizagem. Daí autora traz referenciais principais nessa obra como: Vygotsky,Piaget e Bruner.Onde começa as pesquisas em que os estudiosos não concordam que os jogos, brincadeiras e brinquedos são apenas para passar o tempo ou se divertir.

Além das teorias de Piaget e Vygotsky, cresce a influência do psicólogo americano Jerome Seymour Bruner. Com a fundação do Centro de Estudos Cognitivos da Universidade de Harvard, em 1960, em parceria com o linguista George Mill, Bruner inicia a gestação de sua teoria sobre os jogos, (KISHIMOTO 2017. Pag.33).

Conceito do brincar do ponto de vista de Vygotsky apontado pela autora: para ele a criança usa a imaginação e o interesse de mudo conforme a faixa etária, gostando de brincar de formas diferentes em cada idade, também afirma que não nascemos sabendo brincar isso nos é ensinado pelo adulto, até os três anos a fase concreta a criança não tem uma definição do imaginário ou do real só a partir dos três anos de idade que a imaginação toma conta do pensamento infantil. Brincar nesta obra é colocar em ação as regras de um jogo. Acrescenta-se que Piaget conceitua o brincar como um processo de assimilação , por isso ele dá tanta importância para a brincadeira e o brincar na aprendizagem, pois é um exercício cognitivo que acontece durante a interação no processo lúdico. Visto que Kishimoto faz uma crítica nesta obra sobre o conceito das três coisas (jogo, brinquedo e brincadeira, não são sinônimos, são coisas diferentes então cada um deve ter seu conceito).

O brinquedo como objeto que auxilia a brincadeira, ou a imaginação e a representação cultural de uma sociedade, lembrando que a partir de uma brincadeira criança representa qualquer situação já observada. O brinquedo ele não tem a mesma função para todas as crianças, por exemplo, a criança que nina a bola particularmente naquele momento a bola para ela pode não ter a mesma função que tem para outra criança, isso é completamente comum. Outra afirmação dos autores é que o brinquedo como um objeto dinâmico, em uma situação brincante pode ser utilizado pela mesma criança de uma forma em outro momento utiliza se o mesmo para outra brincadeira e ou para outra representação no faz de conta. Já o brinquedo tem característica de comunicação com o mundo do adulto, afinal a criança sempre por meio do brincar, traz o assunto vivenciado com os pares de maior idade, nessa dinâmica e percebe como funciona o desempenho do adulto através dessa representação (forma de comunicação com o mundo).

A importância do brinquedo na construção entre o simbólico e o real

Segundo estudiosos nessa faixa etária de até os três anos as crianças ainda não fazem relação entre a realidade e a imaginação, pois ainda está na fase do concreto (conteúdos ainda são físicos), sendo assim os pesquisadores defende que o brincar é importante, pois ajuda na construção entre simbólico e o real levando então para o pensamento metafórico . Ao conceituar o jogo nesta obra a autora KISHIMOTO (2017), diz que o jogo está ligado ao fator cotidiano, tem histórico oral e passa de geração para geração por isso de acordo com a cultura de cada região

ele pode variar, ou seja, ser jogado de diversas formas, com regras implícitas e explícitas, por exemplo, o jogo de xadrez segue uma ordem (regras explícitas).

(KISHIMOTO, 2017). "Do ponto de vista didático, apresenta as seguintes ideias: Jogo:

resultante de um sistema linguístico e de regras dentro de um contexto sociocultural; Brinquedo: objeto cultural, suporte de brincadeira, possui uma função lúdica e indeterminação quanto ao seu uso;"

E no faz de conta a criança cria suas próprias regras (regras implícitas). Objetos: no xadrez tem as peças específicas, no faz de conta uma caixa vira carro, uma pessoa pode ser uma boneca ou vice-versa ou qualquer objeto se transforma em personagem. Os autores dizem por que devemos utilizar o jogo na nossa prática, e dizem que o jogo ajuda na construção do conhecimento, principalmente no sensório-motor, ou seja, em bebês e em crianças na idade da pré-escola, fase pré-operatória. Também dizem que o jogo favorece para o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social... Principalmente quando queremos trabalhar às questões socioemocionais dos bebês e crianças, isso potencializa a aprendizagem ele é um mecanismo que amplifica a aquisição social.

No mesmo contexto alega se que o jogo aproxima a criança do conhecimento científico visto que vivencia situação imaginária de soluções de problemas. Temos que ter claro em nossa mente que o jogo entre criança não é exato (não literal) a realidade interna é mais importante que a realidade externa nesse caso que a imaginação vem em primeiro lugar, outro fator que precisa valorizar no jogo é a liberdade e assim os autores tocam em três ideias: o jogo possui o efeito positivo quando brinca livremente e a flexibilização para fazer novas combinações de ideias e comportamentos, a prioridade do processo brincante é não se preocupar com o resultado, Porque para criança o que importa é o "agora" por esse motivo o jogo educativo que os profissionais oferecem para as crianças precisa ser nessa lógica, deixar a criança brincar, curtir o momento do jeito que ela gosta, com as regras dela. Pois por meio da regulação interna, busca suas próprias soluções nos problemas ao fazer intervenções o adulto impede que a criança faça uma construção interna. Precisamos lembrar que o controle interno da criança é extremamente necessário, por isso ela aprende fazer fazendo. Por esse motivo o educador não pode ficar controlando a brincadeira.

Outra questão levantada pelos autores são os jogos educativos, segundo eles essa abordagem didática tem objetivo do desenvolvimento cognitivo, aprendizagem de forma lúdica e principalmente a ação intencional, pois possibilita a afetividade e a construção de representações mentais, ou seja, aquela aprendizagem que vem pela cognição, a manipulação de objetos e o desenvolvimento de ações sensório-motoras, diversificando as experiências se pode proporcionar nas interações com os pares a criança constrói enquanto joga, pois o jogo contempla várias formas de representação da criança e suas múltiplas inteligências contribuindo para aprendizagem e desenvolvimento Infantil.

Agora se falando em brincadeiras de faz de conta os estudiosos trazem explicações similares quando falam sobre jogos simbólicos. Jogos de representações de papéis ou sócio dramático e jogos de representação, pois nesse tipo de jogo a situação imaginária é mais visível. Nesse momento a criança está aprendendo a usar a linguagem metafórica, aprender a usar símbolos, no faz-de-conta uma caixa vira casa, um pedaço de madeira vira varinha mágica e outros símbolos que a criança precisa construir significações para que a brincadeira fique mais divertida ou para que a imaginação fique mais "imersiva". Aliás, quando os estudiosos falam em jogos simbólicos existe outros argumentos para mostrar o quanto isso é importante e por isso que eles falam que a imaginação faz de conta entre fantasia e realidade, pois pode ser individual, mas pode se tornar também coletivo, por exemplo, quando as crianças imaginam ter monstros no quarto e ou larvas no chão! As biografias nos dizem que nesse momento começamos usar metáforas em nossa vida e assim conceituam muitas vezes "jogos metafóricos" eles trazem também os jogos de construção que são aqueles bloquinhos de madeira que imita a construção a criança imagina que está construindo uma cidade possui uma estreita relação com faz de conta e são excelentes para proporcionar experiências sensoriais e estimular a criatividade, autonomia, socialização e ajuda muito no raciocínio lógico matemático, sendo necessário que o adulto organize as aprendizagens de maneira que a criança tenha que classificar seriar, sequenciar, verificar a relação espaço, tempo e medida.

O brincar espontâneo, com Foco em Olhar o "Belo" A Própria "potência"!

Os Pesquisadores Renata Meirelles e o documentarista David Reeks, viajaram pelo

Brasil através do projeto "Território do Brincar" nesse diálogo faz um panorama geral de tudo que vem fazendo nesta pesquisa. Indo de encontro com a lógica de que brinquedos e brincadeiras potencializam as aprendizagens, trago aqui a contribuição da educadora e do seu parceiro, conceituadíssima para abordagem do tema MEIRELLES (2016), discorre o brincar em um diálogo que contribui para consolidar o ponto de vista posto sobre a ótica de outros estudiosos. Assim ela dá início a conversa falando sobre o projeto e qual seu objetivo em viajar pelo Brasil pesquisando brincadeiras e a diversidade das infâncias brasileira, ao falar do brincar e os repertórios que as crianças trazem! Eles percorreram por diversas comunidades quilombolas, indígenas, ribeirinhas, Caiçaras e Metrópoles. Sempre na perspectiva de conhecer a criança a partir dela mesma, a essência dessa pesquisa está em olhamos para as crianças e o que entendemos do brincar a partir dessa experiência?

Pois essencialmente começamos olhar o espontâneo da criança: Uma expressão da sua própria potência aquilo que é forte dentro dela e sai de forma natural. Assim através de vínculos comas crianças e bastante tempo para observá-las, mas claro que não é fácil ver essa potência, pois dá certo desconforto no adulto, pois estamos acostumados ver a criança como um ser menor. Dar voz a potências detona a impotência de alguns lugares. Assim Meirelles continua a nar-

rativa mostrando imagens de crianças usando, por exemplo, facão e várias outras ferramentas para confeccionar seu próprio brinquedo e isso a partir de observar o seu entorno se referência que a criança tem do adulto, ou seja, aquilo vira seu instrumento para construção dos seus brinquedos e assim ela continua mostrando exemplos diversos.

TUBELO (2018, p.21). Salienta-nos que: "Há brinquedos universais presentes em qualquer cultura ou situação social como as bolas, as pequenas armas para simular caçadas e pescarias, ossos imitando animais, danças de roda, criação de animais, e aves, insetos amarrados e obrigados a locomover-se, corridas, lutas de corpo, saltos de altura, distância etc.

Como as crianças na sua diversidade das mais diferentes ordens a intenção do brincar é muito semelhante. Além da observação desse espontâneo Renata disse que o projeto também foca em observar o "Belo" à estética dessa espontaneidade na criança com uma expressão potente. A beleza ela foge dos padrões é a expressão de cada uma onde enxergamos a sua essência. Ela contextualiza a sua fala mostrando imagens das comidinhas observadas de norte a sul do país em que exemplifica que o belo a qual se refere está nos minuciosos detalhes que mostra o imaginário potente da infância. O foco das observações também são os "gestos", o que é o corpo brincante? Quanto mais se observa consegue-se perceber que esse corpo brincante está ligado a memória coletiva, algo que eles não precisam ter consciência, mas estão rememorando/reatuando com bastante "Arquétipo " "ancestrais", isso foi observado a partir de uma vasta amostragem de possibilidades do brincar, as crianças através do corpo dos gestos vão mostrando o humano que existe por trás desses gestos. Com imagens das crianças brincando novamente ela dá exemplo: (Meirelles 2016), "A cultura traz uma diversidade de armas, arco flechas, feito de elásticos, bambu, mamona e tantos outros materiais. A criança se utiliza dessas armaduras no sentido de se sentir maior, uma necessidade heroica! E eles ganham através do gesto belo, nesse repertório cultural eles buscam o ritmo certo. São aspectos que moram por trás desse repertório isso referência o "fenômeno brincar" e certamente todos esses aspectos representa o humano, esse é um convite que ao observar as crianças aprender tem se um "olhar profundo" para nós como um reflexo no espelho, um mergulho no "eu" com possibilidade de corrigir a si memo.

DAVID (2016), fala sobre essa observação acontecer a partir de um olhar minucioso para conseguir fazer uma boa observação sobre essa potência da criança, pois o espontâneo vem da vontade, então para filmar esse espontâneo precisa-se de muita rapidez e conseguir captar quem é essa criança, pois ela faz pouca coisa à toa e não dá para pedir que ela repita, temos que estar atento para não perder essa magia infantil e ter sorte ao filmar o que as crianças têm vontade de fazer espontaneamente. Acho que brincar é um estado de ser, tudo tende a ser mais leve, menos enrijecido assim ativa tudo para fazer melhor a pessoa tende a ser mais flexível e natural, ativa tudo na cabeça do adulto, tende a ser e fazer melhor.

(MIRELLES, 2016), retoma seu lugar

de fala fazendo referência à educadora Maria

Amélia Pereira e faz uma reflexão "Quando a criança batizou a pipa (batizar a pipa é soltar toda a linha do seu carretel e chegar à altura máxima no céu), faz o seu voo máximo com a pipa e quando atingi o voo máximo entre os meninos, existe uma ética de que o outro não pode mais cortar sua linha. E ela faz uma metáfora falando que se o adulto usar seu "fio" ao máximo, ou seja, exercitar seu músculo do jeito e tempo certo, de maneira brincante, "significa que ele usou seu fio máximo". Quanto mais chegarmos nesse lugar de uso do "fio máximo" como adulto é a mesma sensação de quando estava na brincadeira espontânea quando criança, tem se a conexão com esse ser brincante que existe dentro de si.

E se vai à pesquisadora no seu diálogo falando do papel do adulto na relação criança e o brincar espontâneo dentro das instituições de educação infantil, como brincar é uma experiência plena a intervenção do adulto é estar junto e não vir com uma proposta roteirizada. Deve-se acreditar na brincadeira e assim David complementa dizendo que se um educador sabe fazer uma brincadeira tradicional muito bem, então ele deve fazer isso na prática, pois para criança terá um significado enorme e o educador "planta uma sementinha" a criança passa a ter uma relação mais respeitosa com seu professor. Meirelles segue dizendo por que criança precisa ser inspirada a brincar, nós adultos precisamos parar com esse discurso que a criança não sabe mais brincar, pois ela sabe sim, criança brinca e brinca muito, se ficarmos consumindo o discurso que há um vazio na infância que precisa ser preenchido aí você acaba consumindo e consumindo tecnologia. A criança precisa ter tempo vazio, pois é nessa relação do ócio, de autonomia, liberdade que ela se conecta consigo mesmo com espontâneo e explora suas potencialidades.

A partir de questionamentos dos internautas sobre o consumismo midiático e os programas estereotipados ela segue no discurso que o foco é mais observar o que há de comum entre o brincar do que o que separa, nós queremos trazer esse lugar de vida que conecta todos, mas claro a ressonância do contexto cultural que a criança vive ela se utiliza no brincar o que pulsa na cidade ou meio rural em que vive, traduzindo de acordo com que está dentro de si, observando algumas brincadeiras das grandes metrópoles vemos uma necessidade de se expressar muito, já no interior a mesma brincadeira aparece de forma silenciosa!

Sobre o consumo no interior a indústria do brinquedo chega, porém as crianças não têm tanto acesso por conta de questões financeiras, mas elas sonham com o brinquedo industrial e quando compra acaba nem brincando, meio que fica no lugar de "sagrado" acaba nem sendo objeto de brincar para não estragar. Observa-se que ter o brinquedo é uma questão muito mais urbana (ocidental), um lugar de consumo. A relação da criança com esse brinquedo pronto acontece contrária da relação com o brinquedo feito por elas. Pois a criança faz e feitos, refeitos e desfeitos um círculo que não precisa guardar nessa realidade as crianças precisam de muito menos, pois o brincar vem de dentro. A partir de constatações

fica nítido que não temos que se preocupar com consumo exacerbado de brinquedos, pois o estímulo vem do interior.

Liana Tubelo fala sobre nos preocupamos com a escolha de objetos lúdicos industrializado para as crianças: [... “Precisamos ter cuidado nas escolhas dos objetos lúdicos que hoje colocamos à disposição de nossas crianças, tendo em mente o propósito, as capacidades que pretendemos que se desenvolvam as habilidades sociais e culturais desejadas interação criança-objeto”.] (TUBELO, 2018, P.16)

Toda via a pesquisadora assegura que criança precisa de espaço na natureza, vínculo humano, oferecer disponibilidade, tempo de autonomia. Dos lugares que vem sendo observados gestos estereotipados a partir do consumo da mídia de massa, chega também, só que a criança tem outros caminhos. Ao falar em estereotipo menciona-se que: Quando a criança para de assistir apesar de estar influenciada quando sai do âmbito da tela, vai logo transformando aquilo que assistiu, lógico que elas repetem o que é dito na TV! Só que eles acabam transmutando para aquele tempo "agora" e assim acaba sofrendo uma bela transformação vinda de dentro.

Precisamos acreditar na potência de todas as relações e enxergar o quanto a criança trás de si mesmo que “o brincar não tem uma gavetinha” quando o brincar fica restrito nas instituições, estamos fragmentando o direito da criança em brincar por tanto há necessidade de mais espaços livres nas U.Es. Sobre brincadeira de menino/menina ou brincadeira de gênero esse olhar é arquetípico, a menina ela brinca diferente, estamos tratando no âmbito notório, o menino ele gosta de carrinho/bolinha de gude. Quando refletimos isso aparece no espontâneo, menina quando pula corda a arma dela é seu próprio corpo, daí que vem esse “Belo” disso que estamos falando nessa espontaneidade vinda da criança. Sabe-se que existem mil discussões de gênero muito válidas, mas esses estereótipos acredito que parte do adulto, no entanto partindo da perspectiva da criança essas experiências acontece de maneira livre, espontânea e verdadeira. Sobre o que foi mais significativo para os pesquisadores na experiência com projeto? Meirelles diz que em cada lugar é um novo encantamento, por isso fica difícil ter uma questão específica, respondendo que todas as vivências tiveram significado para eles e que o novo encanta, estar junto, conhecer as diversas culturas, participar das manifestações culturais, ver a transformação da criança na relação com sua cultura. São significados que transcendem a infância. Fazendo um retrato sobre a cultura indígena e a liberdade esse é um aspecto bastante significante desses povos, outra questão colocada por ela e considerada impactante sobre a mulher, sua representação no Brasil e com mulher universal. Ela não está lá na luta com a espada na mão, mas está lá nos bastidores pela sobrevivência e isso se torna muito poderoso, tocante, enfim cada lugar traz um tema, ou vários incômodos de relações bastante fortes e remete um leque vasto de experiências, encantamentos e surpresas, esse encontro com outro é a possibilidade do encontro consigo mesmo...

Ao finalizar do diálogo Renata Meirelles faz uma fala sobre que “O Território do Brincar” ser um lugar de espelhamento que temos na criança, que elas reprodu-

zem nossa beleza humana que existe. Quando falamos nesse brincar, acredita-se que vai além da própria criança, estamos falando de desenvolver as potencialidades de todos os humanos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A princípio como já visto nas pesquisas o homem sempre brincou ao longo da história atravessando diversos povos e culturas, nas sociedades rurais o brincar constituído como uma atividade comum entre adultos, brincar coletivo com elementos culturais das crenças, costumes e do folclore. Entretanto em meados do início do século XIX, vem o predomínio de produção de bens e materiais a partir desse advento as atividades lúdicas se fragmentam, passa ser especificidade de interação infantil, também vem acompanhado do surgimento da industrialização dos brinquedos.

Para (TUBELO, 2018) Os brinquedos comercializados na atualidade são mencionados de forma crítica por muitos pesquisadores, como uma via de consumo influenciado pelo materialismo cultural da qual o brinquedo não escapou no mundo moderno e assim as publicidades nas mídias de massa influenciam ao consumo exacerbado por tanto precisamos nos atentar para as intencionalidades desses brinquedos no mundo contemporâneo.

Sabemos que a cultura lúdica se aprende brincando, pois brincar é fazer de um "prato chapéu", ver na caixa de papelão um "teatro de fantoche" ou um pano com alguns nós se transformar em boneca. Conseguintemente com essa fragmentação fica constatado que sobre a cultura do brincar ao relacionar as brincadeiras e jogos fazendo uma comparação entre a reação da criança e do adulto ao brincar, percebe-se que a criança está disposta as experiências, pois quando brinca ela cria, recria, imagina elabora suas próprias hipóteses sem se preocupar com julgamentos. O adulto com uma bagagem cheia de experiências passa a ser seletivo e não experimenta com a mesma facilidade como as crianças, fazendo juízo de valor antes mesmo de vivenciar.

Inquestionavelmente em conformidade com os estudos o brincar proporciona aprendizagem e integra as crianças socialmente. Pois, o jogo, brinquedo e a brincadeira introduzem a criança em um universo de sentidos não somente de ações, onde aguça o imaginário dela para a fantasia com o real, tornando o mundo representado mais atraente para a criança, através do imaginário sai do mundo real para o "faz de conata". Com toda certeza pelas brincadeiras a criança expressa seus sentimentos, sejam eles de alegrias ou frustrações, este papel é fundamental para se estabelecer uma relação de um adulto confiante em suas atitudes.

Embora saibam que ainda temos um extenso caminho a percorrer no que tange as referências sobre o brincar, no sentido de internalizar os conceitos e os educadores assumi-lo em suas práticas mais especificamente na educação infantil, pois temos muitos parâmetros que trouxeram importantíssimas contribuições a este artigo com relação às questões de resgate do brincar nas instituições infantis. Em consonância foram inúmeros os apontamentos que

vislumbram "Trilhas" para as escolas

efetivamente viabilizar ambientes educativos com jogos, brinquedos e brincadeiras e, sobretudo os educadores serem facilitadores desses espaços brincantes para as crianças.

A IMPORTANCIA DA LUDICIDADE PARA EDUCAÇÃO INFANTIL

JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA

ABSTRACT

This article aims to reflect on the theme "The Importance of Games, Toys and Games" for children. For the approach, authors and / or guidelines that dialogue with the theme were selected, carrying out the present work through bibliographic references. Playing is one of the specifics of childhood, play is part of the child's needs, so the child expresses his imagination by bringing up his feelings.

The playful experience for children is an experience full of enthusiasm / contentment that contributes to expanding their diverse skills, making the child progress continuously by developing cognitive, motor, socioemotional and others. For, it is an opportune occasion for the child to create / recreate, to reproduce situations such as conflicts, emotions brought into his daily life. Through play, learning happens in a concrete way, stimulating fundamental skills for the child. Through symbolic games the child has understanding, reflection and the reorganization of his intellectual structures, the intentionality of playing and playing should be constant in this child's life, because it is through this moment of entertainment that challenging situations arise, which children do everything to face them, providing development.

Thus, it is clear that the game, toy and play worked together. They are interdependent axes and which, when properly approached, provide meaningful learning that develops various competences and skills in the child.

Keywords: Play, toy, game, spontaneous, essence, potential, cognitive.

REFERÊNCIAS

BRASIL. [Constituição (1988)] Constituição da República Federativa do Brasil: texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com as alterações determinadas pelas Emendas Constitucionais de Revisão nos 1 a 6/94, pelas Emendas Constitucionais nos 1/92 a 91/2016 e pelo Decreto Legislativo no 186/2008. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2016. 496 p.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010. 36 p.: Il

Educação infantil e práticas promotoras de igualdade racial / [coordenação geral Hédio Silva Jr., Maria Aparecida Silva Bento, Silvia Pereira de Carvalho]. -- São Paulo: Centro de Estudos das Relações de Trabalho e Desigualdades - CEERT: Instituto Avisa lá - Formação Continuada de Educadores, 2012.

EDUCAÇÃO INFANTIL, igualdade

racial e diversidade: aspectos políticos, jurídicos, conceituais / Maria Aparecida Silva Bento, organizadora São Paulo: Centro de Estudos das Relações de Trabalho e Desigualdades - CEERT, 2011.

FRUFREK, Giselle. O brincar e a natureza: relações entre o ser e as descobertas / Giselle Frufrek. - São Paulo: Supimpa, 2019.96 p.; 21 cm.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica.

Indicadores de Qualidade da Educação Infantil Paulistana. – São Paulo: SME / DOT, 2016. SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. Currículo da cidade: Educação Infantil. – São Paulo: SME / COPED, 2019. 224p. Il.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica.

Currículo integrador da infância paulistana. São Paulo: SME/DOT, 2015 72p.: il. BRASIL. Senado Federal. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei nº. 9394/196. Brasília:

Senado Federal, 1996.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. Currículo da cidade: Educação Infantil. – São Paulo: SME / COPED, 2019. 224p. il.

SILVA, Tiago Aquino da Costa e; Jogos do mundo todo / Tiago Aquino da Costa e Silva, Alipio Rodrigues Pines Junior, Cristiano dos Santos Araújo, Merie Hellen Gomes de Araújo da Costa e Silva. – São Paulo: Supimpa, 2018,72 p.: il.

TUBELO, Liana Cristina Pinto; A antropologia do brinquedo / Liana Cristina Pinto Tubelo. –São Paulo: Supimpa, 2018,54 p.: il.

TUBELO, Liana Cristina Pinto; O brincar para todos: inclusão em múltiplas linguagens / org. Liana Cristina Pinto Tubelo. São Paulo: Supimpa, 2019. 116 p.; 21 cm.

DOCUMENTOOS ELETRÔNICOS

BARBOSA, Maria Carmem Silveira. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.

Publicado em: ago. 1997.Disponível em:<www.scielo.br/scielo. php?pid=S0101 73301997000200011&script=sci_arttext >. Acesso em: 10 de maio. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko M. O brincar na educação infantil. Youtube, Entrevista gravada em 2010. Disponível em: <https:// youtu.be/09w8a-u-AUU> (UNESP) < https://goo.gl/7sghy2>. Data do acesso: 13 de maio 2021.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.): Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação (livro eletrônico). São Paulo: Cortez, 2017. 3,3 MB; e - PUB. Vários autores.

KISHIMOTO, Tizuko M. USP, (Youtube). Resenha completa e objetiva do livro "JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E A EDUCAÇÃO" Entrevista gravada em: Estreou em 12 de nov. de 2020. Disponível em: Intensivo Pedagógico<https://youtu.be/bYOh8ZndfeE >Data do acesso: 14 de maio 2021.

MEIRELLES Renata, (Youtube). Diálogos do Brincar #1 - 'Um olhar para o brincar', com Renata Meirelles e David Reeks" Entrevista gravada em: Estreou em